

Euro 4,55/ös 60,00/sfr 8,90/hfl 11,25/Lit 13.000/Dkr 47,00/lfr 217,00/Pts. 1.050/bfr 217,00

JOKER

Deutschlands erfahrenstes Spiele-Magazin

Februar 2/2001

Heftfolge Nr. 96



B 12623 E

Siedler 4 Exklisiv als Aboprämie

Attacke auf AGE 2

Epochal: Warrior Kings • Empire Earth • 3 Kingdoms

CD 2

Topdemo: Alice

Demos: America • Sacrifice • Patrizier 2 • Tomb Raider: Die Chronik • Project IGI

Mini-Games: Digitale Hühnerjagd • Herr der Pilze • Quaaaak

Update: Elite Edition für SWAT 3

Counterstrike

Test und Backround: Das Phänomen, der Kult, die Konkurrenten

CD 1

3 Vollversionen

Viper Racing

Dunkle Schatten 3 Lure of the Temptress

Giants

Test: Gigantische 3D-Grafik, originelles Gameplay

Black & White

Interview: Peter Molyneux hat fertig

Handy-Games

Trend: Heute lesen, was morgen angesagt ist

Counterstrike 1.0



Was ist das für ein Game, von dem so viele behaupten, es sei der beste Online-Shooter aller Zeiten? Es ist das alte Katz-und-Maus-Spiel!

Wer alleine durch die zwanzig Areale rennt, wird schnell zum Kanonenfutter – koordiniertes Teamwork ist gefragt

Um sich selbst ein Bild zu machen, haben Sie zwei Möglichkeiten: Falls Sie *Half-Life* in der deutschen Version besitzen, können Sie sich die knapp 70 MB große Erweiterung kostenfrei aus dem Internet herunterladen. Falls Ihnen das Hauptprogramm fehlt, bietet der Handel für 59 Mark die Sammlung *Half-Life Generation V2* – mit *Counterstrike 1.0* in einer selbstständig lauffähigen Version sowie Multiplayer-Varianten von *Half-Life Opposing Force* und *Team Fortress Classic*.

Abgesehen von einem etwas mickrigen Trainingslevel kann das Programm nur über Netzwerk oder Internet gespielt werden. Zwar gibt es mittlerweile schon eine Reihe einigermaßen intelligenter *Counterstrike*-Bots für Solisten, doch die muss man sich gesondert besorgten. Egal, denn diese moderne Variante des alten „Räuber und Gendarm" ist ohnehin nichts für Einzelgänger – bis zu 18 Teilnehmern pro Partie bietet sie dafür umso mehr motivierendes Teamplay.

■ Zu den Waffen

Zum Ablauf: Es tritt jeweils eine Gruppe von Terroristen gegen eine Gruppe von

PC2-Counterstrike 1.0 11.12.1988 16:27 Uhr Seite 3

Die aktuellen Lebenspunkte des Charakters und die Haltbarkeit der kugelsicheren Weste
Das verfügbare Geld, um in neue Waffen und Ausrüstung zu investieren
Restmunition und verbleibende Magazine
Restliche Laufzeit der aktuellen Runde
Die Waffen sehen hervorragend aus
Freund und Feind sind flüssig animiert und sehr schön texturiert
Die Levelbauten wirken hübsch, aber unspektakulär

Gesetzeshütern (etwa SWAT oder GSG9) an. Während die einen also Bomben legen oder Geiseln festsetzen, sind die anderen mit Entschärfen und Befreien beschäftigt. Und beide wollen sich natürlich gegenseitig ausschalten. Pro Runde gibt es ein fünfminütiges Zeitlimit, bei Erfüllung vorgegebener Aufgaben (Bombe detoniert, alle Geiseln gerettet, ein Team tot) mag der Spaß auch früher vorbei sein. Je nach Erfolg wird den Parteien am Ende jeder Runde Geld gutgeschrieben oder abgezogen.

Der Kontostand ist deshalb so wichtig, weil Ausrüstung und Waffen hier eben nicht einfach zum Aufsammeln bereitliegen. Vielmehr bedient man sich zu Beginn jeder Runde in markierten Zonen aus einem reichhaltigen Fundus sehr realistisch nachempfundener Wummen wie Beretta oder M4A1, kauft Munition dazu und deckt sich nach Bedarf mit kugelsicheren Westen, Rauchgranaten oder einem Bombenentschärfungskit ein. Ob MP oder MG, Pistole, Scharfschützengewehr oder Granate; alles hat seinen Preis. Mit Geld allein ist es aber nicht getan, denn mehr als eine Primär-, eine Sekundärwaffe plus ein Messer kann ein Charakter nicht mitführen. Auswahl tut also Not, zumal die meisten, aber nicht alle Waffen über einen sekundären Feuermodus verfügen – in aller Regel ein Scharfschützenvisier oder ein Schalldämpfer.

■ Erst denken, dann schießen

Natürlich darf man sich auch bei gefallenen Gegnern bedienen, allerdings muss wegen des Traglimits dann eben ein mitgebrachter Ausrüstungsgegenstand liegen gelassen werden. Diese Art von Realismus ist ein Markenzeichen von *Counterstrike*: Dauerfeuer erschwert das Zielen, schweres Gerät macht langsamer und Körpertreffer sind nicht immer gleich tödlich, Kopfschüsse schon. Entsprechend sollte man auch aufpassen, wo man hinläuft, denn Sprünge aus zu großer Höhe enden im Grab.

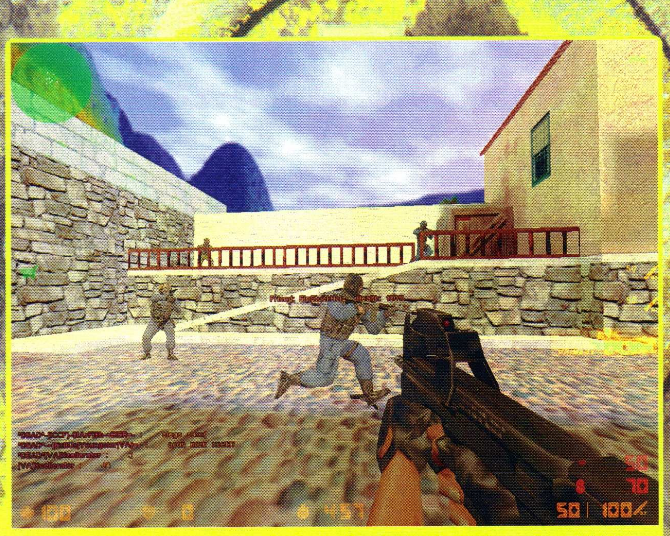
Das Allerwichtigste ist aber wie bereits mehrfach erwähnt der Teamgeist. Einzelne Abschüsse führen auf lange Sicht kaum zum Erfolg, was zählt, sind Koordination und Zusammenarbeit, Einkesselungstaktiken und vor allem ein gutes Auge dafür, wer Freund und wer Feind ist. Denn zwar sind die Texturen nach einer Weile gut auseinander zu halten (Anfänger dürfen auch „Friendly Fire" deaktivieren, sodass sie keine Teamkameraden ver-

Ganz persönlich

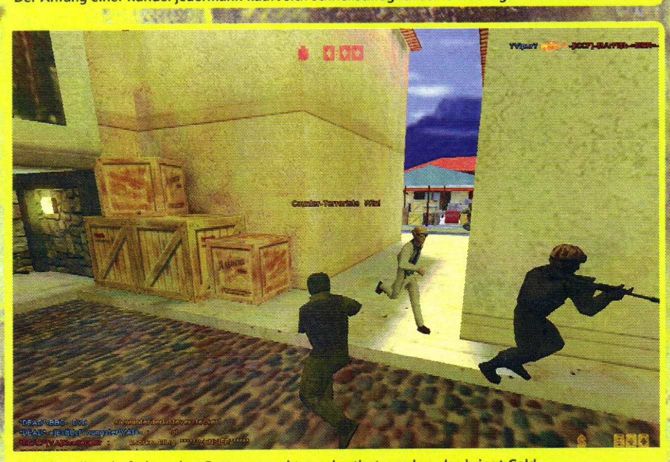
Auf meinen privaten Netzwerksessions sind *Team Fortress Classic* und *Starcraft* vorläufig gestorben, *Counterstrike* ist zur Nummer eins herangewachsen. Es gibt einfach nichts cooleres, als mit den Kumpels als Team loszuziehen und dem Feindbild einzuheizen. Langeweile kommt praktisch nie auf, wenn eine Map langweilig wird, findet man eben etliche andere im Netz – was will man mehr?



Paul



Der Anfang einer Runde: jedermann kauft sich schnellstmöglich seine Lieblingswaffe und zieht los



Geiseln sollten befreit und zu Rettungspunkten eskortiert werden, das bringt Geld

Ganz persönlich

Auf meinen privaten Netzwerksessions sind *Team Fortress Classic* und *Starcraft* vorläufig gestorben, *Counterstrike* ist zur Nummer eins herangewachsen. Es gibt einfach nichts cooleres, als mit den Kumpels als Team loszuziehen und dem Feindbild einzuheizen. Langeweile kommt praktisch nie auf, wenn eine Map langweilig wird, findet man eben etliche andere im Netz – was will man mehr?



Paul

Das Scharfschützenvisier ist maximal zweifach zoombar

letzen können), aber gerade auf weiteren Entfernungen kommt man schon mal ins Grübeln, ob der bunte Haufen da vorne nun Kamerad oder Gegner ist.

Profis im Vorteil

Weil *Counterstrike* für einen Shooter also ungewöhnlich komplex ist, fällt der Einstieg nicht leicht. Bis man seine Lieblingswaffen gefunden, die Bedienung der Hotkeys zum Einkauf verinnerlicht und ein entsprechend scharfes Auge entwickelt hat, vergeht schon eine ziemliche Weile. Umso unverständlicher, wie karg der Modus für Offline-Training geraten ist – man merkt eben doch, dass es sich hier im Grunde um ein Spiel von Fans für Fans handelt.
Online sind Frischlinge natürlich ein gefundenes Fressen für die Cracks und daher wenig mehr als wandelnde Leichen. Wer das Zeitliche segnet, darf aber immerhin bis zum Rundenende durch das Szenario geistern und beliebige Spieler beobachten. Schlaue hängen sich an die Besten, um etwas zu lernen! Noch Schlauere besorgen sich aus dem Internet (beispielweise von www.counter-strike.de) einige Bots zum Üben. Das hilft einerseits Kosten zu sparen und lässt einen andererseits beim Online-Auftritt hoffentlich nicht allzu schlecht dastehen.

Wolf im Schafspelz

Im Vergleich mit den neuesten Genrebeiträgen steht *Counterstrike* grafisch nicht übermäßig gut da. Verständlich, basiert das Programm doch zwangsläufig auf der nun halt schon etwas in die Tage gekommenen Engine von *Half-Life*. Man bekommt somit mehr oder weniger große Maps mit etwas grobpixeligen Texturen in den Straßenschluchten, Flugzeugen, Dschungeln oder Wüstenruinen zu Gesicht. Immerhin ist das Design größtenteils sehr liebevoll geraten und die Animationen sind eine Klasse für sich – wenn etwa ein Schalldämpfer aufgeschraubt wird, ist das sogar eigens visualisiert. Auch und gerade die Waffen selbst sehen hervorragend aus, dazu kommen wenige, aber ordentliche Effekte wie Explosionen. Für packende Shootouts jedoch ohnehin wichtiger ist das enorme Grafiktempo.
Was die Soundeffekte angeht, wurden sie nur teilweise direkt aus *Half-Life* übernommen, das meiste ist neu. So hören sich die Waffengeräusche in praktisch kei-

nem Spiel echter an, auch die deutsche Sprachausgabe ist cool. Musik gibt es dafür gar keine, aber sie wird auch nicht vermisst.

Roboter statt Menschen

Wie das zugrunde liegende *Half-Life* kommt auch das MOD ohne Blut auf dem Bildschirm aus; statt Menschen sterben Roboter. Und wissen Sie was: Das stört hier selbst jene Spieler nicht, die ansonsten am liebsten wahre Gemetzel sehen! Denn *Countertrike* bezieht seine Dramatik eben nicht aus Destruktion, sondern aus Gruppenerlebnissen, umsichtigem Vorgehen und gewieften Taktiken. Gerade das Konzept des Waffenkaufs verleiht dem Game ungeahnten Tiefgang, die Mischung aus Realismus und Paranoia stimmt einfach.

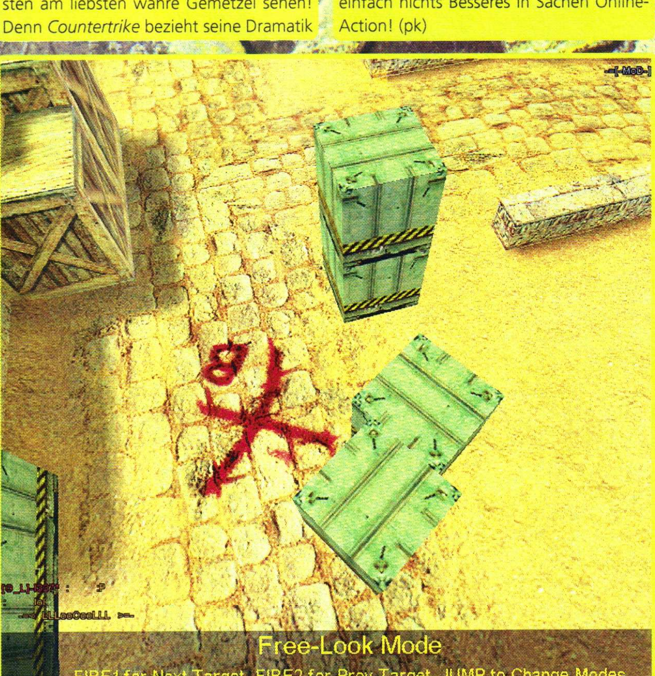
Kurzum, Konkurrenztitel wie das kommende *Quake 3 Team Arena* werden es mehr als schwer haben, die vorgelegte Messlatte zu überspringen: Derzeit gibt es einfach nichts Besseres in Sachen Online-Action! (pk)

Ganz persönlich

Auf meinen privaten Netzwerksessions sind *Team Fortress Classic* und *Starcraft* vorläufig gestorben, *Counterstrike* ist zur Nummer eins herangewachsen. Es gibt einfach nichts coolere, als mit den Kumpels als Team loszuziehen und dem Feindbild einzuheizen. Langeweile kommt praktisch nie auf, wenn eine Map langweilig wird, findet man eben etliche andere im Netz – was will man mehr?



Paul



Als Terrorist muss man unter anderem bestimmte Objekte in die Luft jagen

Counterstrike 1.0

Begeisternde Online-Shootouts für teamfähige Actionfans

88 %





Grafik 80% **Sound 80%** **Steuerung 82%** **Motivation 94%**

Hersteller	Counterstrike-Team/Sierra
Online-Info	www.counter-strike.net
Preis	kostenfreier Download (Add-on) oder als Half-Life Generation V2 zusammen mit weiteren eigenständig lauffähigen MODs für ca. 59,– DM im Handel
Sprache	komplett deutsch
USK-Freigabe	nicht geprüft
Schwierigkeit	für Geübte
Datenträger	70 MB Download oder 1 CD mit 220 MB auf der HD
System	ab einem P200 mit 24 MB RAM (besser P3/300 mit 64 MB) und Win 95/98/Me
Grafik	320 x 240 bis 1024 x 768 Pixel, Grafikdetails regelbar, 3D-Beschleunigerkarte wird über Direct3D oder OpenGL unterstützt, Softwaremodus vorhanden, für 3D-Brille nur bedingt geeignet
Sound	EAX- und A3D-Unterstützung, Lautstärke der Soundeffekte regelbar, keine Musik
Eingabe	Tastatur, Maus
Multiplayer	bis zu 18 Teilnehmer in 2 Teams pro Partie auf 20 Maps, weitere Szenarien sind über das Internet erhältlich

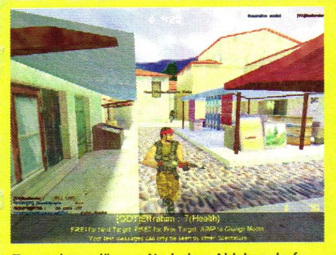
Leistungscheck (640 x 480 Pixel volle Details)

schlecht okay sehr gut

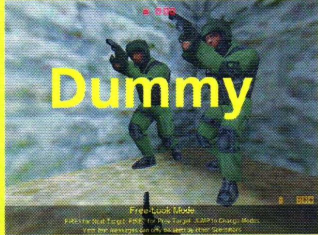
- P2/300, 64 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200
- Cel.366,128 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P3/500. 256 MB RAM, Voodoo 5/GeForce

Spielanteile

- 70% Action
- 30% Strategie



Tote geistern länger: Nach dem Ableben darf man sich an einen beliebigen Spieler hängen, um zuzusehen und zu lernen



Brennpunkt Airport: Flugzeug und Hangar sind im Original von Robotern umkämpft, andere Skins finden sich im Internet

PC2-Quake3_ 08.12.1988 17:44 Uhr Seite 2

Erweiterungen zum indizierten Shooter sind an sich nichts Besonderes, solche, die id-Software selbst entwickelt, schon. Erst recht, wenn sich erstmals echtes Teamplay im Bebengebiet ankündigt!

Quake 3 Team Arena



Zuerst entscheidet man sich für eine Spielfigur, wählt einen Clan und vergibt Namen sowie optional Handicaps

Die beliebten Sprungpads sind in den drei Demolevels natürlich auch enthalten

Als vor einem Jahr *Quake 3 Arena* erschien, ließ die BPjS das Spiel aus bekannten Gründen (u.a. Namensgleichheit mit bereits indizierten Vorgängern) bald darauf unter dem Ladentisch verschwinden. Die volljährigen Fans fanden trotzdem Gefallen an den actionreichen Deathmatches, der starken Grafik und dem generell rasanten Gameplay – da konnte selbst das populäre *Unreal Tournament* nicht mithalten. Außer, wenn es um Teamplay ging; da hatte das Konkurrenzprodukt mit intelligenten Bots und Spielmodi wie „Team Deathmatch" die Nase vorne. Zusammen mit dem Erfolg des gruppendynamischen *Counterstrike* geriet id-Software zunehmend in Zugzwang...

Single- und Multiplayer

Wer von den Erfindern des Genres der Egoshooter nun mehr als Deathmatches und Jagd auf gegnerische Flaggen erwartet, muss freilich auch warten können: Die Texaner sind ohnehin nicht eben für pünktliche Veröffentlichungen bekannt, die Arbeiten am neuen Erweiterungspaket ziehen sich hin – vorsorglich nennt man nur das erste Jahresquartal als Erscheinungstermin. Seit kurzer Zeit liegt aber immerhin eine spielbare Demo und damit genug Stoff für ein informatives Preview vor.

Der Spaß beginnt wie immer mit einem Renderintro, das sich wie alle anderen Videos im Spiel auch aus einem eigenen Menü heraus betrachten lässt. Im durchgestylten Hauptmenü hat man bei bedrohlich-unauffälliger Musik dann die Möglichkeit, Steuerung, Grafik, Sound und weitere Programmparameter seinen Vorstellungen anzupassen. Kernstücke sind schließlich Modi für Single- und Multiplayer. Bei Ersteren wird zunächst unter zwei neuen Spielermodellen (männlich oder weiblich) gewählt und man tritt einem von drei Clans („Stroggs", „Crusaders" und „Pagans" unterscheiden sich nur marginal voneinander) bei. Für Multiplayer stehen bereits in der Demo drei von später sämtlichen Charakteren zur Verfügung. Bei *Q3 Arena* waren es insgesamt neunzig, wie viele neue die Endversion hier bieten wird, lässt id-Software noch offen.

Mein Freund, der Bot

Die meisten der neuen Modi sind also ganz offensichtlich auf das Spiel im Internet oder Netzwerk ausgelegt. Im Gegen-

satz zu *Counterstrike* offeriert *Quake 3 Team Arena* aber die Möglichkeit, auch ohne menschliche Mitstreiter seinen Spaß zu haben – sei es zu Trainingszwecken, sei es mangels Spielwilliger. Das CPU-gesteuerte Kanonenfutter ist dabei komplett neu programmiert, was mit ein Grund für die lange Entwicklungszeit dieses Titels sein dürfte.
Und tatsächlich zeigen sich die virtuellen Jungs und Mädels von einer erstaunlich intelligenten Seite. Nicht nur, dass sie brav die Kommandos des Spielers umsetzen, sie kämpfen auch sehr diszipliniert und vor allem koordiniert. Man kann sich auf die hiesigen Bots somit wirklich verlassen, selbst wenn sie natürlich nach wie vor kein vollwertiger Ersatz für Kameraden auf Fleisch und Blut sind.

Fraggen statt Fragen

Wie im Hauptprogramm haben die Bots immer mal wieder ein paar mehr oder weniger warme Worte für den Spieler übrig, der Rest der Sprachausgabe blieb ebenfalls unverändert: Fraggs oder das Aufsammeln von Power-ups werden von einer gnadenlos tiefen Stimme kommentiert, die hervorragend zum Game passt – so stellen wir uns des Teufels verbalen Beitrag vor.
Apropos Power-ups, davon gibt es jetzt sechs neue. So verwandelt „Kamikaze" den Spielercharakter in eine wandelnde Explosion, der „Doubler" macht seinem Namen Ehre, indem er die Effizienz der mitgeführten Waffen bis zum Ableben verdoppelt (im Gegensatz zum zeitlich begrenzten „Quad Damage). Ferner gibt es noch Dauerheilung, Waffenregeneratoren, Turbostiefel und ein paar weitere Extras zu finden. Auch Waffen und Munition liegen wie gewohnt in den drei Levels (zwölf in der Vollversion) herum und können alternativ von erlegten Gegnern bezogen werden. Ob mit MG, Raketenwerfer, Railgun, Schrotgewehr oder einer der drei neuen alten Knarren wie Nailgun und Minenwerfer, es wird geballert, bis der Arzt kommt! Trotz Teamplays bleibt *Quake* eben *Quake*; ein Spiel für Erwachsene mit schnellen Reaktionen.

Grafisch nichts Neues?

Während die Demo noch selbstständig läuft, wird man für das finale Game eine Vollversion des hierzulande indizierten Hauptprogramms benötigen, da viele



Die neuen Bots kämpfen nicht nur intelligent und koordiniert, sondern sehen auch noch gut aus

Die Spielmodi

Ob einsamer Wolf oder Rudelzocker, in der Summe offeriert das Programm vier neue und zwei bekannte Spielmodi. Im Einzelnen:
One Flag (1) – in der Mitte der Arena steht eine Flagge, die man sich krallen und in die *gegnerische* Basis bringen soll. Um zu punkten, wird man also eine Menge Feuerschutz benötigen!
Overload (2) – hier gibt es in jeder Basis einen Obelisken, der zerstört werden muss. Da sich die Steine während Feuerpausen recht zügig regenerieren, sollte ein Teil des eigenen Teams unablässig Abrissarbeit leisten, während die anderen ihm die Gegner vom Hals halten.
Harvester (3) – eine Variante, die man bereits aus der *Unreal Tournament*-Erweiterung „Soul Harvest" kennt. Sobald ein Spieler stirbt, taucht seine Seele im Recycler in der Mitte des Levels auf. Schnappt man sich diese goldenen Totenköpfe und bringt sie in seine Basis, gibt es Punkte. Besonders lustig, wenn man mal einen ganzen Rattenschwanz von Seelen hinter sich herschleppt!
Tournament – eine Neuauflage des ursprünglichen Solomodus. Man kämpft sich durch eine Reihe immer besserer Bots an die Spitze der Fraggerliste.
Deathmatch – der klassische Shootout jeder gegen jeden.
Capture the Flag die Flagge des Gegners klauen und sicher in die Heimatbasis bringen. Wahrlich nicht neu.

1

2

3




1 Die Levelarchitektur ist immer noch beeindruckend

2 Anzeigen für Lebensenergie, Restmunition sowie Punktzahl, aufgesammelte Extras und Flaggenstatus in den entsprechenden Levels

3 Drei neue Waffen gibt es im Spiel, der Rest ist altbekannt

4 Die Bots schießen schnell und treffsicher



Man hat einen (schlechten?) Ruf zu verlieren: *Quake* steht nach wie vor für blutige Ballerei



Der neue Minenwerfer gibt Gelegenheit zum Auspfriemeln geschickter Fallen

Grafiken und Sounds direkt daraus übernommen werden. Die Frage nach stilistischen Neuerungen ist damit bereits hinreichend beantwortet: Die hervorragend ausgeleuchtete Grafik vermag nach wie vor zu beeindrucken, doch hat man sich schon ein bisschen satt gesehen – dass die Engine zu mehr Originalität fähig ist, hat soeben erst *Alice* (Test in Ausgabe 1/00: 89%) eindrucksvoll bewiesen. Dennoch wäre es unfair, den Stab schon über der Demo zu brechen, schließlich war id-Software bislang noch immer für Überraschungen gut. Man denke nur an die skurrilen Spielerskins im Hauptprogramm...

Die Musik von „Sonic Mayhem“ und „Front Line Assembly“ war ebenfalls schon im Original klasse, akustisch sind somit wohl auch keine unangenehmen Überraschungen zu erwarten. Und inhaltlich mag *Quake 3 Team Arena* vielleicht nicht ganz so starke Akzente wie *Counterstrike* mit dem innovativen Waffenkauf setzen, doch interessant sind die neuen Spielmodi auf alle Fälle – zumal sie in der Verkaufsversion nicht auf das Add-on beschränkt bleiben, sondern sich auch auf die alten Levels übertragen lassen! (pk)

Quake 3 Team Arena

Hersteller	id-Software/Activision
Online-Info	www.quake3world.com
erscheint	1. Quartal 2001

Das Add-on ist nahezu fertig, es wird nur noch an der Spielbalance gefeilt. Für die Endversion wird das (hierzulande nur Volljährigen zugängliche) Hauptprogramm *Quake 3 Arena* benötigt, ebenso ein P2/300 mit 64 MB RAM, OpenGL-Beschleuniger und Win 95/98/Me. Der Verkaufspreis steht noch nicht fest.



Ein Phänomen im Visier

Kult um Counterstrike

„Versuche möglichst auch nach Gehör zu spielen"
Giga-Moderator George Zaal alias [NBC]RocketChef @ !HG!

Ein nicht kommerzielles, von Freaks programmiertes Add-on lässt jeden anderen Online-Shooter auf der Beliebtheitsskala weit hinter sich – wie konnte es dazu kommen?!



Vom Erfolg von *Counterstrike* inspiriert setzen jetzt auch Profi-Entwickler verstärkt auf Teamplay: links *SWAT 3 Elite Edition*, daneben *Quake 3 Team Arena*

Im Juni 1999 veröffentlichten Minh Le und Jess Cliffe (auch bekannt unter den Pseudonymen „Gooseman" und „Cliffe") die erste Beta ihres selbst entwickelten MODs zu Valves Bestseller *Half-Life*: ein 3D-Shootout zwischen Staatsmacht und Terroristen mit realistischen Waffen. „Ich habe *Counterstrike* gemacht, weil ich so was einfach schon immer haben wollte", erklärt Gooseman uns lapidar – man konnte schließlich nicht ahnen, dass das Add-on eine wahre Lawine lostreten würde...

Tatsächlich ließen etliche Clans und Einzelspieler im Internet populäre Games wie *Unreal Tournament* oder *Q2* plötzlich links liegen, Fanpages schossen wie Pilze aus dem Boden, das Programm wurde stetig weiterentwickelt. Monat für Monat ziehen sich die Fans seither immer neue Betas aus dem Netz; mal mit neuen Waffen oder Spielermodellen, mal mit optimiertem Netzwerkcode für reibungsloseren Ablauf. Mittlerweile hat das Produkt einen professionellen Status erreicht, die offizielle Version 1.0 ist zu haben – wahlweise als 70 MB starker Download oder im Paket mit anderen beliebten Multiplayer-MODs zu *Half-Life* für 59 Mark im Handel. Den Test liefern wir auf den folgenden Seiten, die Argumente für und gegen das mittlerweile umstrittene Produkt gleich hier.

Hauptkritikpunkt an der neuen Version ist, dass die tödlichen Kopfschüsse scheinbar zu simpel gelingen. So beschweren sich eingeschworene Veteranen, dass „Kiddies" (Neulinge, die eigentlich keine Chance haben dürften) jetzt viel zu einfach punkten könnten. Man mag dagegenhalten, dass es sich hier offenbar um eine typische Freakkiste handelt, schließlich sollen doch auch Einsteiger eine faire Chance erhalten. Wichtiger scheint uns, dass das Game so spannend wie eh und je geblieben ist; kaum ein anderer Titel setzt so offensiv auf Teamplay.



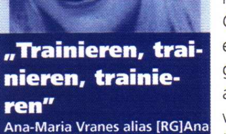
„Vergesst nie, dass es nur ein Spiel ist..."
Sebastian Korger alias Tw.pcalNyKoN

Auch und gerade diese Entwicklung zieht bereits Kreise. Ohne den Erfolg von *Counterstrike* hätte id-Software wohl bis heute nicht gemerkt, dass gegenseitiges Abknallen alleine auf Dauer keinen Online-Schützen selig macht. So aber springen auch die Texaner mit *Quake 3 Team Arena* auf diesen Zug auf – wie viel Teamplay die dritte Erweiterung zum indizierten „Beben" zu bieten haben wird, verraten wir Ihnen ebenfalls in dieser Ausgabe. Oder man denke an das in Heft 12/00 getestete *SWAT 3 Elite Edition* von Sierra. Dass damit die Antiterrorsim *SWAT 3* endlich multiplayertauglich wurde und die Spieler nun auch mal für die Bösen antreten dürfen, mag ebenfalls mit der Popularität von *Counterstrike* zu tun haben. Immerhin hat man ja *Half-Life* im Vertrieb...

Dass aus einem schlichten Fanprodukt ein Massenphänomen wurde, liegt somit am bislang anderswo stark vernachlässigten Element des Gruppenerlebnisses. „Am Anfang dachte ich, ich könnte wie bei anderen Games einfach ballernd durchrennen. Das hat sich sehr schnell als Irrtum herausgestellt!" – wie unser Leser André Steigmeyer denken viele. Koordination, gegenseitiger Feuerschutz und vor allem eine gute

Verständigung zwischen den einzelnen Spielern sind für den Erfolg in *Counterstrike* essenziell. Und das ist es, was die Menschen fasziniert. Jan Perius, auch bekannt als [sk.Jap], fasst diese Art von virtuellem Realismus in einem Satz zusammen: „Wenn ein Spieler mal einen schlechten Tag hat, muss er sich auf sein Team verlassen können."

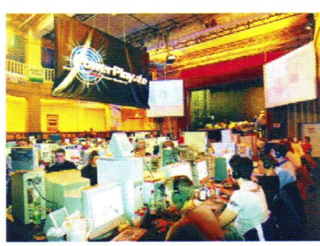
Corpsgeist vor dem Computer also, und der macht erfinderisch. So gibt es praktische Programme wie *Roger Wilco* (www.rogerwilco.com) oder *BattleCom* (www.battlecom.com), mittels derer Internetgamer per Mikro kommunizieren können – das Tippen mit Tastatur dauert in der Hitze des Gefechts ja oft einfach zu lange. Es gibt aber auch Spieler, die vielleicht ein Mikro, aber eben keinen Corpsgeist haben. Und genau diese Teamkiller und Cheater sind die Erzfeinde jedes aufrechten „Counterstrikers".



„Trainieren, trainieren, trainieren"
Ana-Maria Vranes alias [RG]Ana

Okay, wer seine Teamkameraden tötet, wird durch kollektiven Beschluss meist schnell vom Server verbannt, aber wie sieht es mit den Nutzern von sogenannten Headshotscripts aus, die selbst bei nur ungefährem Zielen in die richtige Richtung den finalen Fangschuss garantieren? Oder damit, dass sich per Cheat einzelne Teilnehmer deutlich markieren und so zu wandelnden Zielscheiben machen lassen? Am lautesten war das Protestgeheul, als Hardwarehersteller Asus seine „SeeThru"-Treiber veröffentlichte, mit denen man hardwareseitig die Spieltexturen durchsichtig machen und somit durch Wände sehen konnte – in einem Szenario, in dem man durch Wände schießen kann, eine Katastrophe!

Doch unabhängig davon, wie schnell Mogler nun enttarnt und geächtet werden, haben sie in einer verschworenen Gemeinschaft ohnehin wenig verloren. Und das sind die *Counterstrike*-Fans inzwischen: Wohl zu keinem anderen 3D-Shooter gibt es derart viele Clans und Subclans. Alleine die Masse der Server, auf denen dieses Programm gespielt wird, spricht da eine deutliche Sprache. Regelmäßige Clanwars und offizielle Meisterschaften belegen darüber hinaus, dass Teamgeist hier nicht nur während der Fights stattfindet. Und dieses Gefühl der Verbundenheit macht *Counterstrike* weit mehr zum Phänomen als nackte Zahlen: Wo die breite Öffentlichkeit immer noch nur Waffennarren vor Monitoren sehen will, sind Elektronik und Emotionen längst eine wunderbare Verbindung eingegangen! (pk)



Auf gewaltigen Events wie der „Netzstatt" in Berlin werden die besten Counterstriker Deutschlands ermittelt



Freie Sicht für Cheater: Aufgrund der Fanproteste hat Asus die Treiber für transparente Wände inzwischen zurückgezogen

Bilder tauschen



Die Homepages der Clans bestechen durch kreatives Design; oft sind es richtige kleine Kunstwerke

Internetadressen

www.counter-strike.net	ist die offizielle Homepage der CS-Macher
www.counter-strike.de	bietet Maps, Skins, Bots, Foren und mehr – die größte deutschsprachige Seite im Netz
www.decl.de	ist eine deutsche Clandatenbank
www.cpleurope.com	ist die Adresse der „Cyberathlete Professional League Europe"
www.netzstatt.de	veranstaltet Meisterschaften in diversen Multiplayer-Spielen
www.schroet.de	nennt sich die offizielle Homepage des Schroet-Kommandos
www.revolutionary-girls.de	ist der erste deutsche Frauenclan der „Revolutionary Girls"
www.n-bc.de	ist die Heimat der „National Body Counters"
www.mortal-teamwork.de	ist die Heimat des mTw-Clans
www.gkf-clan.de	ist die Residenz der „German Killing Force"

Vielen Dank an Thorsten Zippan (www.netzstatt.de), Ralf Reichert (www.cpleurope.com) und Raffael Greiffenberg (www.counter-strike.de) für die freundliche Unterstützung.



Adlertag

Die Luftschlacht um England

Die Luftschlacht um England gilt als eines der bedeutendsten Gefechte des zweiten Weltkriegs. Und dieser Bedeutung wird Rowans neuer Mix aus Flugi und Taktik nicht gerecht.



Der Blick aus dem Cockpit ist ziemlich verschwommen

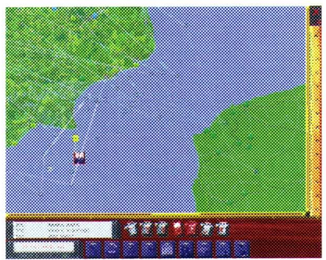
Zwischen dem 10. und 15. Juli 1940 schickten die Royal Airforce und die deutsche Luftwaffe Tausende Flugzeuge in den Süden Englands, der Kampf um die Lufthoheit wurde mit erbitterter Härte geführt. 28 Missionen lang können Sie hier dabei sein, auch Schnellstarteinsätze und Trainingsflüge gibt es.

Die Kampagne darf für jede Seite absolviert werden; entweder als Pilot oder Kommandant. Als Ersterer stürzt man sich persönlich in die Schlacht, als Letzterer verfolgt man sie von einem taktischen 2D-Screen aus, kann aber jederzeit aktiv eingreifen. Das eigentliche Anliegen der Entwickler war also doch die herkömmliche Kampfflugsimulation: Im (auch per Maus bedienbaren) Cockpit von sieben Maschinen wie Me109 oder Spitfire bzw. als Bordschütze im Heck eines Bombers wie der Do17 bekommt man aus großer Höhe gar nicht mal schlechte Grafik zu Gesicht. Bei Annäherung werden die Texturen von Städten und Wäldern aber ziemlich hässlich – die dünnen Streifen stehen in einem merkwürdigen Gegensatz zu liebevollen Bodendetails wie Schafen.

Der Taktikteil wirkt aufgesetzt

Mögen Gegner auch nicht immer auf Anhieb zu identifizieren sein, die Stahlvögel können sich sehen lassen. Auch die Wettereffekte gehen in Ordnung, mit vergilbten Fotos und Videoschnipseln angereicherte Menüs sowieso. Die Soundeffekte sind dann wieder eher schwach, werden aber von überzeugendem (englischen) Sprechfunk sowie dramatischer Musik von der Gesamtverantwortung für die Akustik enthoben.

Anfänger dürfen den Flugrealismus bis auf Arcadeniveau herunterschrauben oder gleich Cheats aktivieren, Replays sind speicherbar. Für die Steuerung sei ein guter Flightstick empfohlen, das werden auch bis zu acht vernetzte Piloten schnell merken. Alles nicht wirklich schlecht, aber trotz des aufgesetzten Strategieteils ziemlich belanglos. (pk)



Taktiker schicken ihre Flieger von einem 2D-Screen aus in die Schlacht



Zwei Kameraperspektiven stehen zur Wahl

Adlertag: Die Luftschlacht um England

Mittelläßige WW2-Flugsim mit Taktikpart

64 %



Grafik 70% | Steuerung 72%
Sound 63% | Motivation 59%

Hersteller	Rowan/Koch Media
Online-Info	www.kochmedia.com
Preis	ca. 79,– DM
Sprache	deutsche Menüs, englische Sprachausgabe
USK-Freigabe	ab ?? Jahren
Schwierigkeit	variabel
Datenträger	1 CD, 510 MB auf der HD
System	ab einem P2/266 mit 32 MB RAM und Win 95/98/Me
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, Grafikdetails regelbar, 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D) erforderlich, für 3D-Brille gut geeignet
Sound	Lautstärke von Musik, Sprachausgabe und Effekten getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Joystick
Multiplayer	8 Spieler über Netzwerk oder Internet

Leistungscheck (640 x 480 Pixel, volle Details)

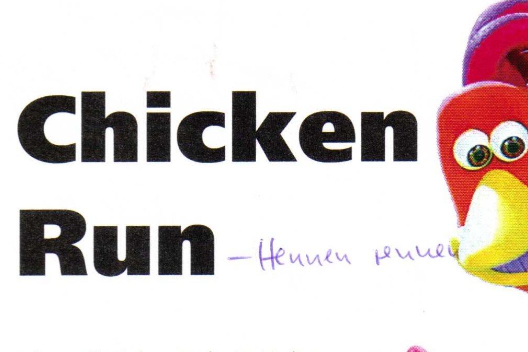
schlecht – okay – sehr gut

- P200, 32 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200
- Cel. P2/300, 128 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P3/500, 256 MB RAM, Voodoo 5/GeForce

Spielanteile

- 70% Flugsimulator
- 30% Strategie





Chicken Run

Ich wollt, ich wär kein Huhn: Das Knetmasse-Geflügel aus dem Kino hat auch auf dem PC das Leben im Eier-Stalag satt – ein witziges Adventure für große und kleine Fluchthelfer!

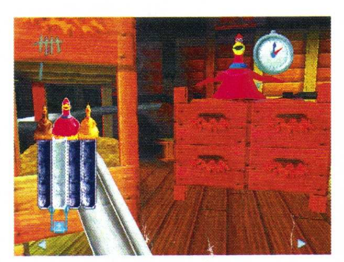
Das Bildschirmabenteuer zum genialen Animationsfilm von Nick Parker und Peter Lord („Hennen Rennen" ist ihr erster abendfüllender Spielfilm nach zwei Kurzfilm-Oscars für „Wallace and Grommit") hält sich eng an die Vorlage: Wer letzten August im Kino war, weiß, wie die Hennen auf der Legefarm von Mr. und Mrs. Tweedy leiden – bei defizitärer Eierproduktion greift die Herrin des Hauses schnell zur Axt, demnächst soll der Hof gar in eine Fabrik für Hühnerpastete umgewandelt werden.

> **„Ich wusste doch, dass die was aushecken!"**

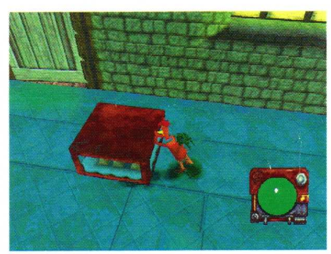
Kein Wunder also, wenn die rebellische Glucke Ginger das Leben in Angst hinter sich lassen will und einen Fluchtplan nach dem anderen ausheckt. Bisher endete zwar jede Idee in der Einzelhaft, doch als der amerikanische Gockel Rocky auftaucht, macht sich Hoffnung breit: Der ehemalige Zirkusartist soll den gefangenen Engländerinnen das Fliegen beibringen. Dass der Flattermann in Wahrheit gar nicht flattern kann, hindert ihn nicht daran, die Damen auszubilden…

Bis zum Happy End ergehen sich Movie und Game in köstlichen Anspielungen auf Filmklassiker wie „Stalag 17" oder „Der Flug des Phoenix". Die meiste Zeit greift man auf dem Bildschirm Ginger unter die Federn, gelegentlich ist auch Rocky durch die dreidimensionale Farm zu steuern. Das landwirtschaftliche Gefängnis wird dabei aus einer schwenkbaren Draufsicht gezeigt, nur manchmal bekommt man die Protagonisten auch von vorne oder der Seite zu sehen. Ziel des Spiels ist es, eine gewaltige Flugmaschine zu bauen, mit der die Hennen in Gefilde fliehen können, wo „das Gras noch grün ist".

Zwischen dem Intro (wie alle Zwischensequenzen ein Filmausschnitt) und dem Finale liegen einige Geschicklichkeitstests sowie vielfältige Puzzles zwecks Verwirklichung gewagter Pläne: Ein Katapult wird benötig, ein hühnerkompatibler Nachbau von Mrs. Tweedy soll die Hofhunde täuschen, mit Knallkörpern will sich das Geflügel über den Zaun schießen. Die Koordination dieser Unternehmungen liegt ebenso in den Händen des Spielers wie Gespräche mit den Mitgefangenen und natürlich Beschaffung nebst Einsatz der jeweils erforderlichen Gegenstände. Damit sich für Vergessliche die Probleme nicht häufen, wartet im Inventar eine Liste mit allen Sachen, die das Leben hoffent-



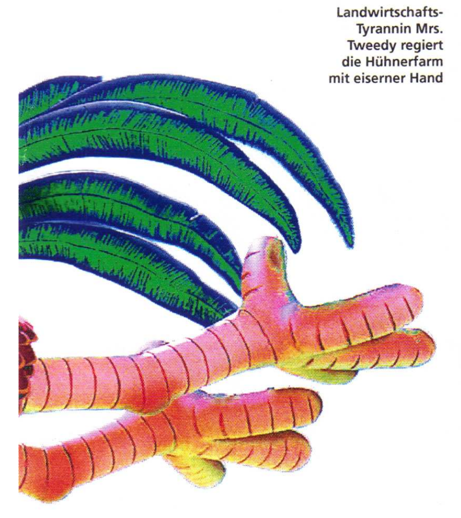
Eines von diversen Bonusspielen: Füttern Sie schnellstmöglich die Glucken und sammeln Sie deren Eier auf



Eingestreute Verschiebepuzzles sorgen für Abwechslung



So täuscht man Hunde: Fluchtversuch in Gestalt einer Tweedy-Vogelscheuche

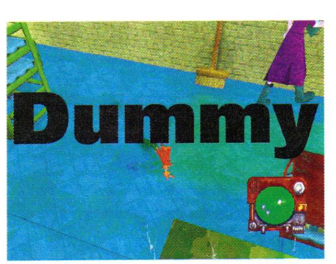


Landwirtschafts-Tyrannin Mrs. Tweedy regiert die Hühnerfarm mit eiserner Hand



lich bald schöner machen.

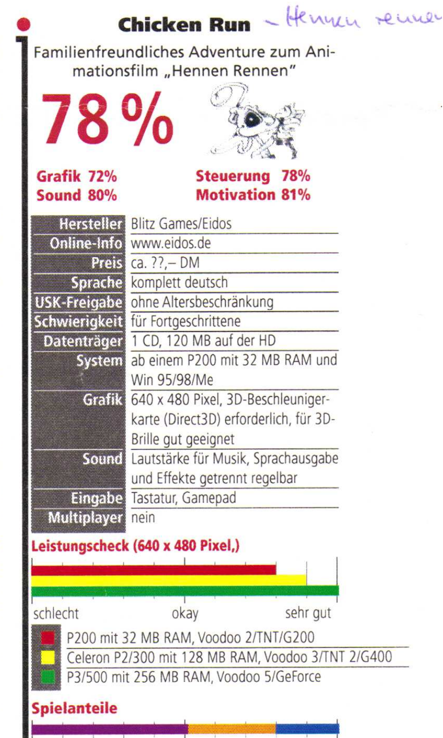
Auch Verschiebepuzzles und witzige Minispielchen haben die Entwickler untergebracht. Beispielsweise muss man im Stall schnellstmöglich die Hennen füttern und Eier sammeln, Rockys Whirlpool am Blubbern halten oder als falsche Mrs. Tweedy trotz Gleichgewichtsproblemen vor den Hunden flüchten. Diese erweisen sich ohnehin bald als omnipräsente Gefahrenquelle: Sobald das Hühnerradar rot aufleuchtet, sollte man schnell Fersengeld geben, sich flach an eine Wand pressen und das Beste hoffen. Es empfiehlt sich daher, von Anfang an auf Krallenspitzen zu schleichen, denn die Köter mögen zwar doof sein – schnell sind sie allemal. Auch von Mr. und Mrs. Tweedy darf man sich nicht erwischen lassen, da andernfalls ein bereits gefundener Gegenstand (im gleichen Abschnitt) neu besorgt werden muss.



Im Inventar lassen sich Gegenstände zur Benutzung auswählen, Karten studieren und Pläne verinnerlichen

Als Speicherstelle für Spielstände dient jederzeit ein ganz bestimmter Stall. Hier kann man sich auch die bereits freigespielten Filmschnipsel aus der deutschen Synchronfassung sowie etwas weniger grob aufgelöste Standbilder ansehen. Der Rest der Grafik besteht aus nicht sehr detaillierten, aber niedlich animierten Polygoncharakteren vor liebevoll gestalteten 3D-Kulissen bei Tag und Nacht. Auch hier leidet die Präsentation ein wenig unter der unveränderlich niedrigen Auflösung von 640 x 480 Pixeln, zudem ist die virtuelle Kamera nicht immer optional positioniert. Der steile Blickwinkel lässt sich zwar manuell nachregeln, aber nur selten wirklich verbessern.

Highlight der Präsentation ist allerdings der Sound: Begleitmusik direkt aus dem Film, dazu die originalen Sprecher wie Ingolf Lück als Rocky, Heidrun Bartholomäus als Ginger und April Hailer als Holländerhuhn Mac. Ebenso passend sind die Umgebungsgeräusche gewählt – dass es nicht eben viele sind, verzeiht man da gerne. Weil die Steuerung via Tastatur oder besser noch Gamepad schnell begriffen ist, ergibt sich in der Summe ein schönes Spiel für die ganze Familie. Kein Überflieger, aber das interaktive Wiedersehen mit den sympathischen Charakteren des Films dürfte Eltern ebenso viel Freude machen wie dem Nachwuchs. (pk)



Chicken Run

Familienfreundliches Adventure zum Animationsfilm „Hennen Rennen“

78 %

Grafik 72%
Sound 80%
Steuerung 78%
Motivation 81%

Hersteller	Blitz Games/Eidos
Online-Info	www.eidos.de
Preis	ca. ??,– DM
Sprache	komplett deutsch
USK-Freigabe	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit	für Fortgeschrittene
Datenträger	1 CD, 120 MB auf der HD
System	ab einem P200 mit 32 MB RAM und Win 95/98/Me
Grafik	640 x 480 Pixel, 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D) erforderlich, für 3D-Brille gut geeignet
Sound	Lautstärke für Musik, Sprachausgabe und Effekte getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Gamepad
Multiplayer	nein

Leistungscheck (640 x 480 Pixel,)

schlecht – okay – sehr gut

- P200 mit 32 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200
- Celeron P2/300 mit 128 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P3/500 mit 256 MB RAM, Voodoo 5/GeForce

Spielanteile

- 50% Geschicklichkeit
- 30% Rätsel
- 20% Bonusspiele

Tja, das war er nun…

„Der wirklich letzte PC Joker“ des legendären Joker Verlags!

An dieser Stelle herzlichen Dank an den ehem. Joker-Redakteur Paul Kautz, der diese letzten Seiten des nie veröffentlichten *PC Joker 02/2001* in seinem Archiv aufbewahrt und AmigaJoker.de für die PDF-Erstellung zur Verfügung gestellt hat.

Damit ist nun auch dieses Geheimnis gelüftet :)

Euer *Brork* / AmigaJoker.de